



SPACEGUN™

SEGA

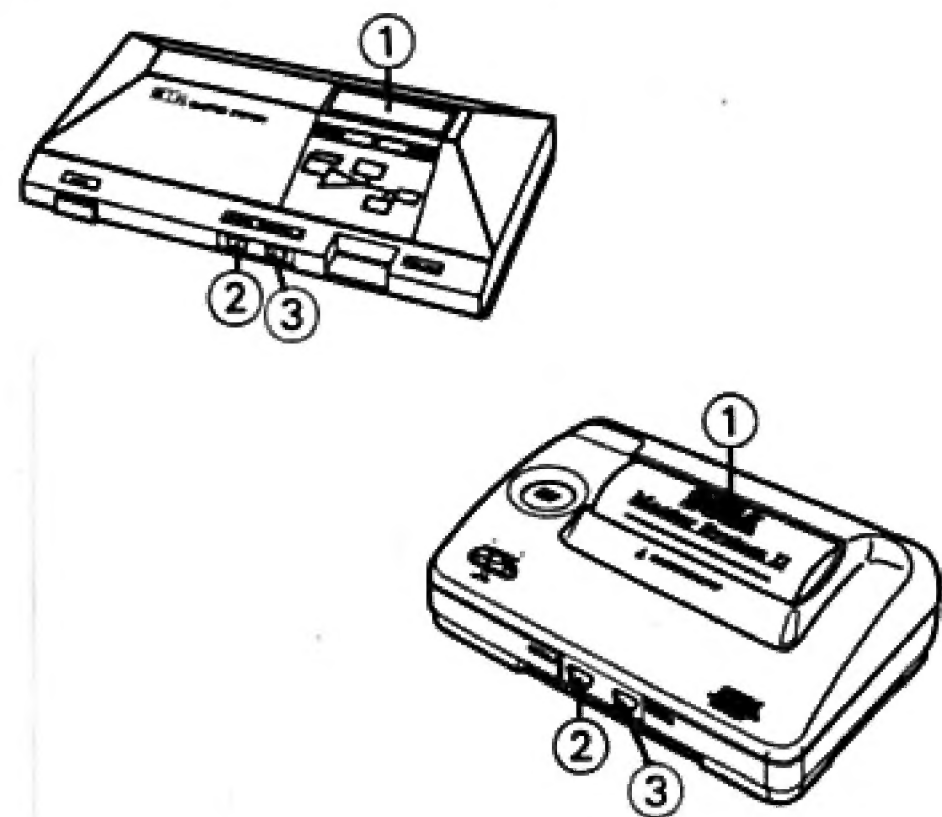
Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 2. Si vous souhaitez utiliser le pistolet laser, branchez-le sur la prise Control 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Synchronisateur optique Sega
- ③ Bloc de commande 1



Appel de détresse

En l'an 2039 après Jésus Christ, les hommes commencèrent à explorer intensivement l'espace à la recherche de nouvelles formes de vie ou de sources d'énergie utilisables.

Les récents succès des expéditions passées ont fait avancer l'exploration spatiale à grands pas. Jusqu'à présent, les explorateurs n'avaient trouvé que des champignons et des petits insectes en guise de formes de vie. Et jusqu'à présent, les seuls dangers venaient de l'environnement hostile de l'espace.

Enfin, jusqu'à présent, les extraterrestres n'étaient pas entrés en contact *les explorateurs*.

Aux confins de la galaxie, d'autres créatures qui errent parmi les étoiles ont découvert que les humains et leurs vaisseaux étaient d'excellentes sources de nourriture et autres ressources. Bien qu'ils soient entraînés à affronter le pire pour leurs explorations spatiales, les équipages ne peuvent rien faire contre ces vagues de créatures cauchemardesques qui déferlent sur les vaisseaux et les bases.



En réponse aux appels de détresse, la Fédération a constitué des équipes de secours, menées par les meilleurs tireurs d'élite militaires pour affronter la menace extraterrestre. Vous êtes le chef d'une de ces équipes et vous devez abattre les intrus et sauver les survivants. avancez dans des labyrinthes de couloirs sombres qui peuvent déboucher sur un tir meurtrier entre vous et des légions de monstres. Sauvez les survivants et récupérez des munitions sur votre passage.

Ne vous préoccupez pas des vaisseaux et des bases. Ils ont été programmés pour s'autodétruire. Essayez seulement d'en sortir vivant!

Aux commandes!

Vous pouvez jouer à Space Gun avec le bloc de commande du Master System ou avec un bloc de commande et un pistolet laser en option.

Mode Pistolet laser

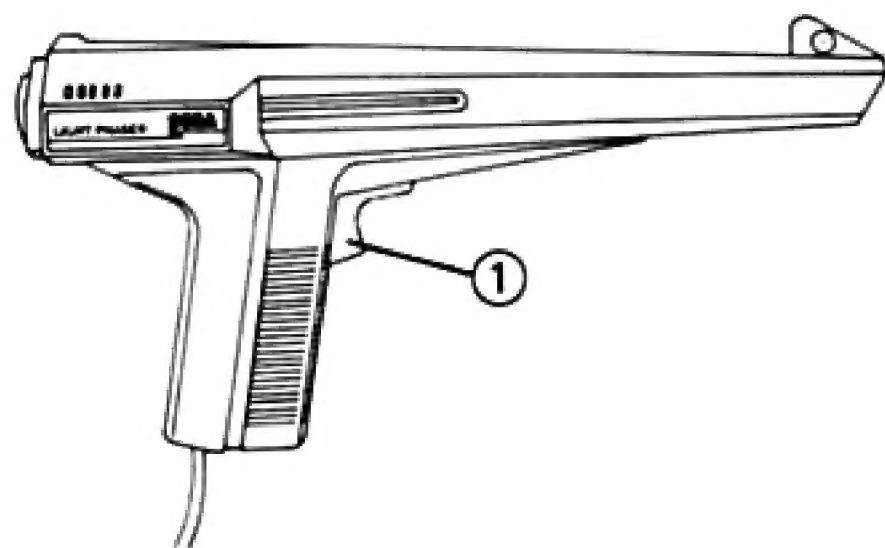
Branchez le pistolet laser sur la prise Control 1 de la console.

Branchez le bloc de commande sur la prise Control 2.

① Pistolet laser

- Commence la partie.
- Passe les écrans de l'histoire.
- Active les tirs normaux et les armes spéciales.

Important: Lorsque vous utilisez le pistolet laser, tirez uniquement sur la détente pour commencer une partie. Si vous appuyez sur une touche du bloc de commande, la partie commence en mode Bloc de commande.



② Touche directionnelle (Touche D)

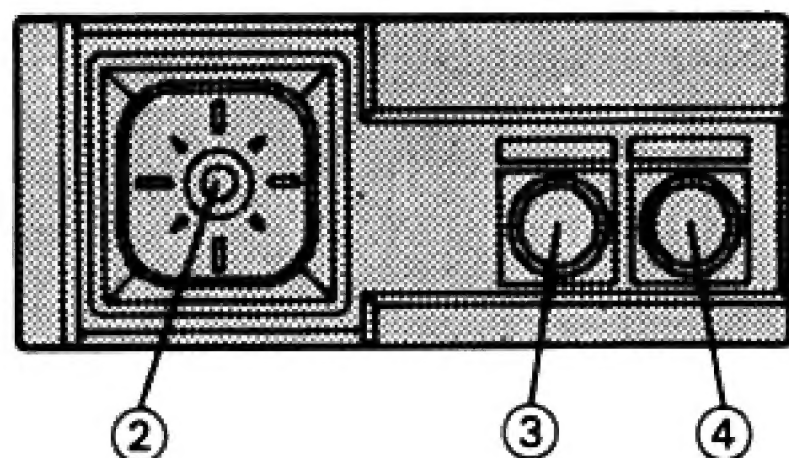
- Pas utilisée dans ce mode.

③ Touche 1

- Passe les écrans de l'histoire.

④ Touche 2

- Sélectionne/active les armes spéciales.



Bloc de commande uniquement

Brancher le bloc de commande sur la prise Control 2 de votre console.

② Touche directionnelle (Touche D)

- Déplace la mire de tir dans toutes les directions.

③ Touche 1

- Commence la partie.
- Passe les écrans de l'histoire.
- Active toutes les armes.

④ Touche 2

- Sélectionne/active les armes spéciales.

Préparatifs...

Quand vous mettez le Master System sous tension, l'écran de titre Space Gun apparaît, suivi d'une démonstration. Appuyez sur la touche 1 du bloc de commande ou tirez sur la détente du pistolet laser jusqu'à ce que la partie commence.



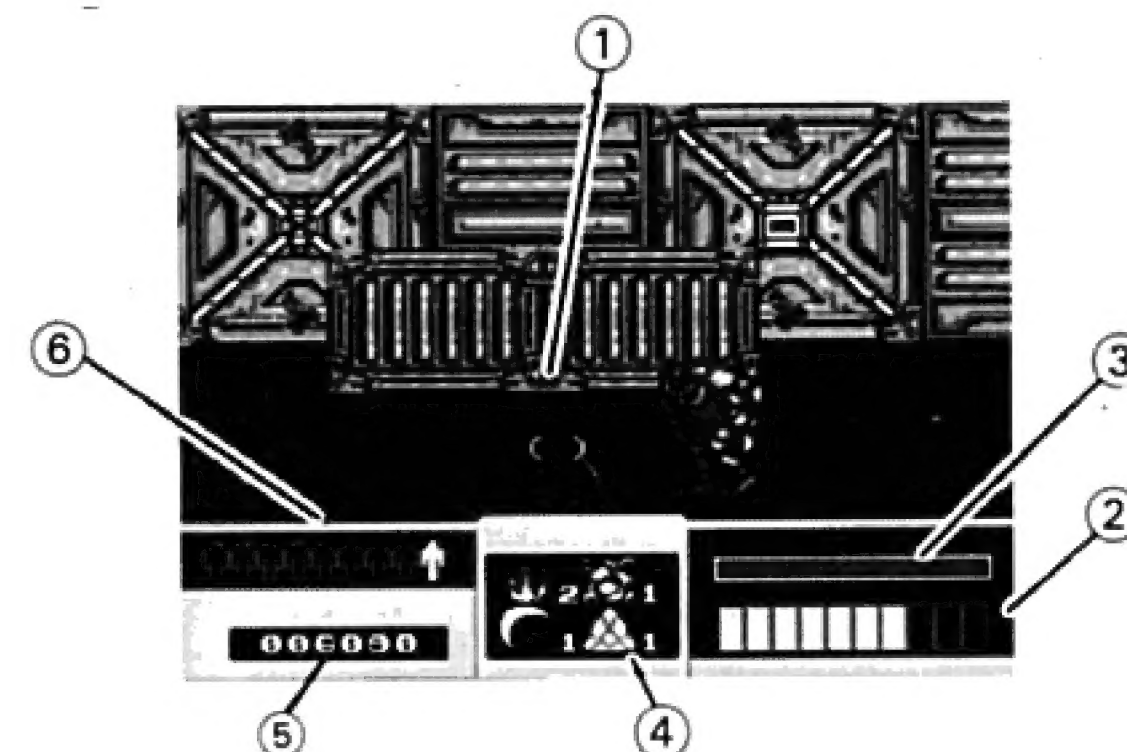
Votre mission

Vous pénétrez dans le vaisseau spatial endommagé qui paraît désert à première vue. Le dispositif de défense du vaisseau vous prend pour un intrus et ouvre le feu. Anéantissez-les rapidement! Quand vous atteignez la cale principale, vous réalisez que le vaisseau est loin d'être désert. Descendez le plus de créatures possible avant qu'elles ne vous tirent dessus! Les membres de l'équipage sortent de leurs cachettes et se précipitent vers vous. Essayez de ne pas leur tirer dessus. Mais faites attention car certains extraterrestres sont capables de se déguiser!

Sauvez le plus d'hommes possibles et laissez les extraterrestres mourir dans le vaisseau. Mais de nouveaux ordres viennent du quartier général, l'aventure n'est pas terminée...

Ecrans de jeu

- ① Mire de tir
- ② Jauge de boucliers
- ③ Charge des armes
- ④ Fenêtre des armes spéciales
- ⑤ Score
- ⑥ Hommes sauvés



Mire de tir (Bloc de commande uniquement):
Servez-vous en pour viser vos ennemis!

Hommes sauvés: Chaque fois qu'un membre d'équipage arrive en bas de l'écran et échappe aux extraterrestres, une section de cette jauge devient jaune. Essayez de sauver le plus d'hommes possible. A la fin de chaque scène, vous recevez des boucliers supplémentaires pour chaque homme sauvé.

Score: Augmente chaque fois que vous détruisez un extraterrestre!

Fenêtre des armes spéciales: Quand vous êtes dominés et que vous perdez des boucliers, ces armes sont votre chance. Appuyez sur la touche 2 jusqu'à ce que le curseur apparaisse à côté de l'arme que vous souhaitez utiliser, puis appuyez sur la touche 1 (ou tirez sur la détente du pistolet laser) pour tirer. Si vous ne voulez pas utiliser une arme spéciale, appuyez sur la touche 2 jusqu'à ce que le curseur disparaisse. Le numéro à côté de chaque symbole d'arme spéciale indique le nombre de tirs restants. Vous pouvez obtenir plus d'armes spéciales en tirant sur des accessoires.

Vous avez le choix entre quatre types d'armes spéciales:

- ① Boule de feu
- ② Grenade
- ③ Bombe paralysante
- ④ Faisceau laser

Boule de feu: Réduit tous les ennemis en cendres!

Grenade: Fait exploser tous les ennemis (sauf les chefs) sur l'écran d'un seul coup.

Faisceau laser: Découpe vos ennemis!

Bombe paralysante: Immobilise tous les ennemis sur l'écran pour vous donner de l'avance.

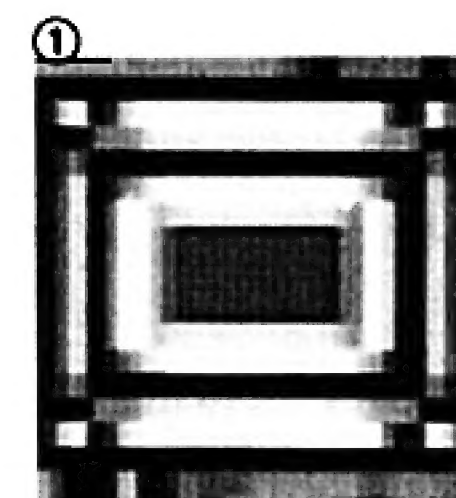
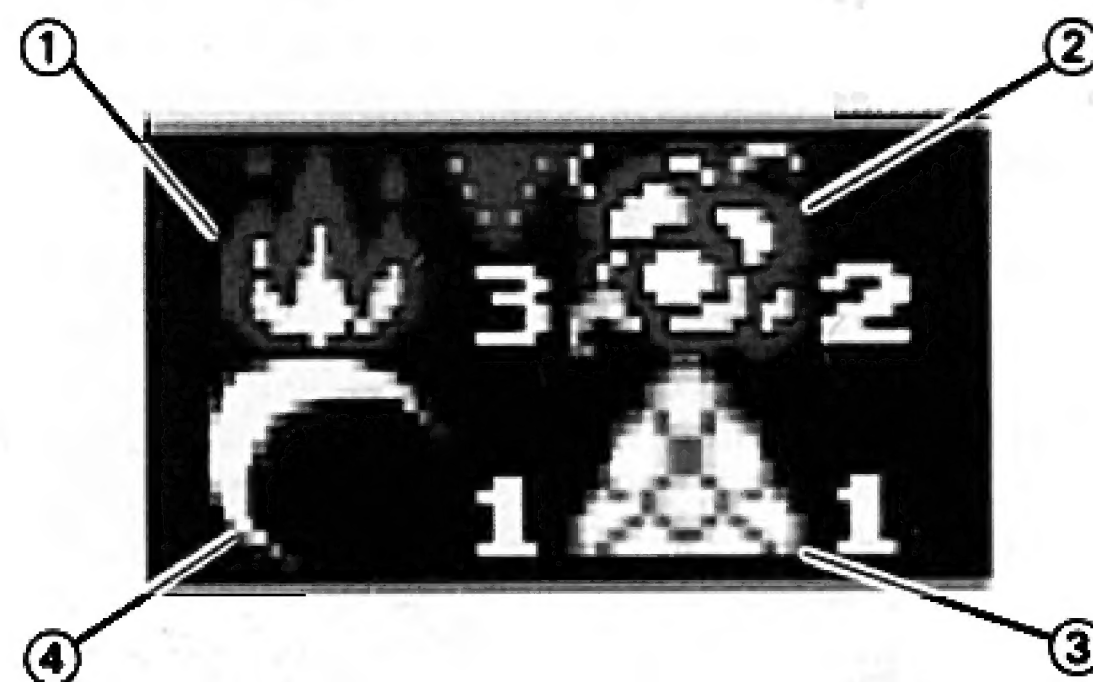
Remarque: Les armes spéciales qui détruisent tous les ennemis sur l'écran détruisent également tous les membres d'équipage qui s'y trouvent.

Charge des armes: Plus vous tirez pendant longtemps, plus l'arme utilise de l'énergie. Quand la jauge de charge des armes est vide, vos tirs ne sont plus aussi efficaces. Libérez la détente entre les tirs pour que l'arme puisse se recharger.

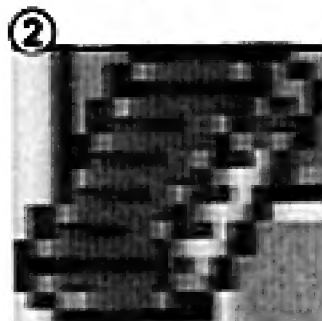
Jauge de boucliers: Chaque fois que vous êtes touché par le feu ennemi, le nombre de boucliers diminue. Si vous êtes touché quand la jauge est complètement vide, la partie est finie. Vous pouvez rétablir partiellement vos boucliers en tirant sur certains accessoires et en sauvant des membres de l'équipage.

Accessoires

- ① Vous trouverez des boîtes brillantes contenant des accessoires spéciaux en haut des murs. Tirez sur la boîte pour libérer l'accessoire et tirez sur celui-ci pour le prendre (l'accessoire va sur le côté). Trois types d'accessoires sont disponibles:



② **Arme spéciale:** Vous apporte une arme spéciale.



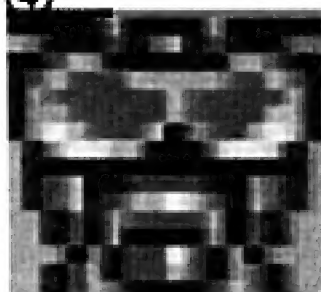
③ **Boucliers:** Rétablit en partie votre nombre de boucliers.

③



④ **Bouclier spécial:** Vous rend invulnérable aux attaques pendant un court instant.

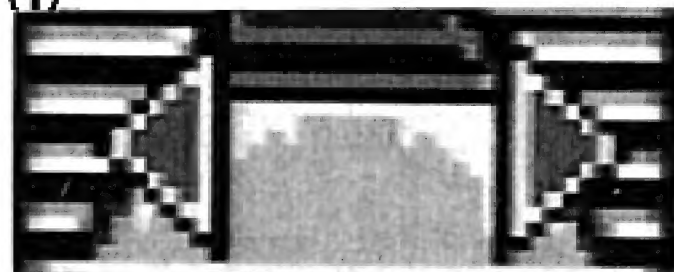
④



① **Flèches**

Sur certains écrans de jeu, vous pourrez choisir la zone à explorer. Au début de l'écran, vous voyez deux flèches apparaître. Tirez sur la flèche dans la direction que vous souhaitez prendre. Si vous tirez sur une flèche dirigée vers le haut, vous entrez dans un corridor.

①



Rencontre avec les extraterrestres

① **Scène 1**

Vous recevez un appel de détresse en provenance d'un vaisseau endommagé. Vous conduisez votre équipe sur place pour enquêter sans savoir ce qui vous attend.

①



② **Scène 2**

Des créatures extraterrestres ont capturé l'équipage dans un but inconnu. Reste-il des survivants?

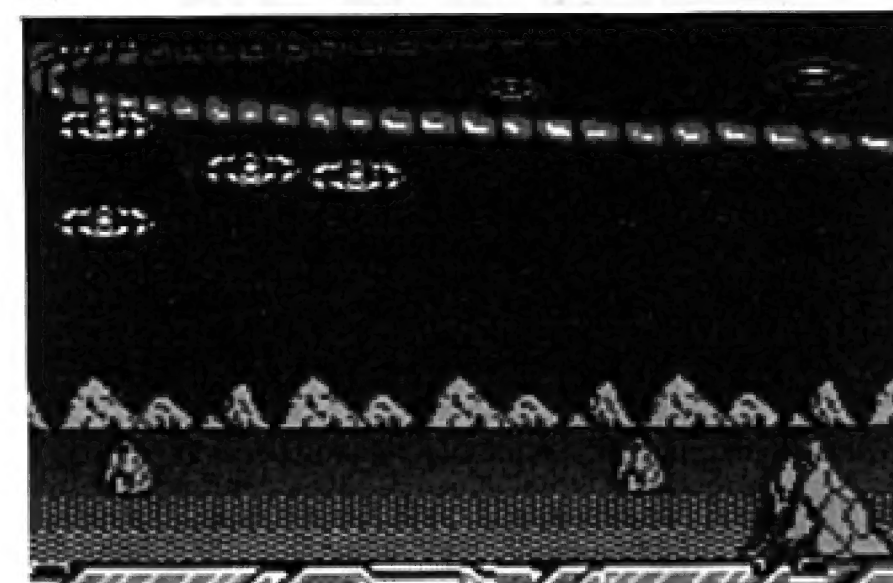
②



③ **Scène 3**

Après avoir abandonné ce qu'il reste du vaisseau, vous recevez l'ordre d'aller sur Starbase R. Vous prenez une petite navette spatiale pour aller sur la planète et vous devez localiser la base.

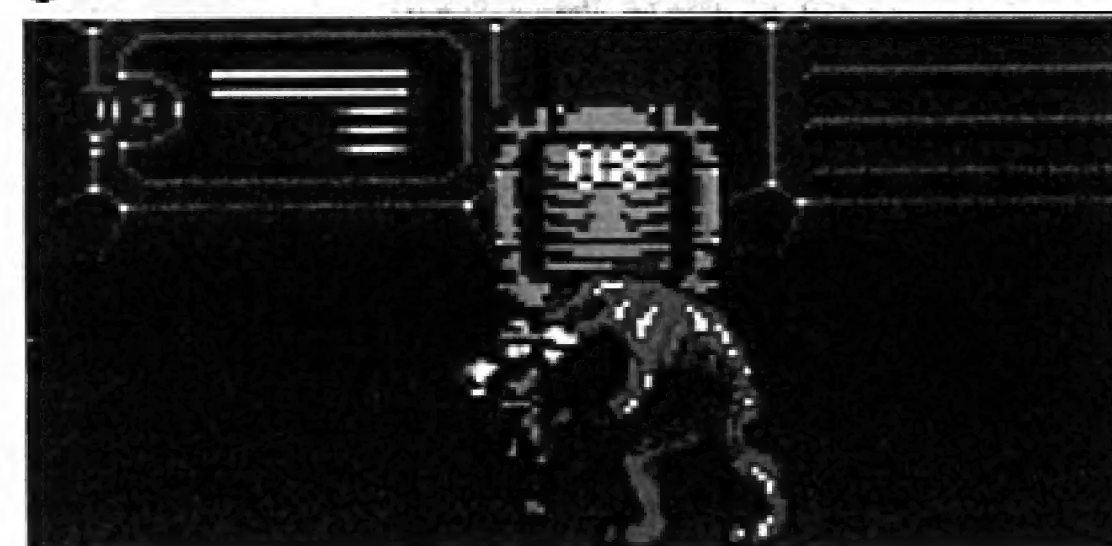
③



④ **Scène 4**

Vous avez atteint Starbase R, envahie des mêmes créatures que le vaisseau avec en plus des espèces endémiques à cette planète.

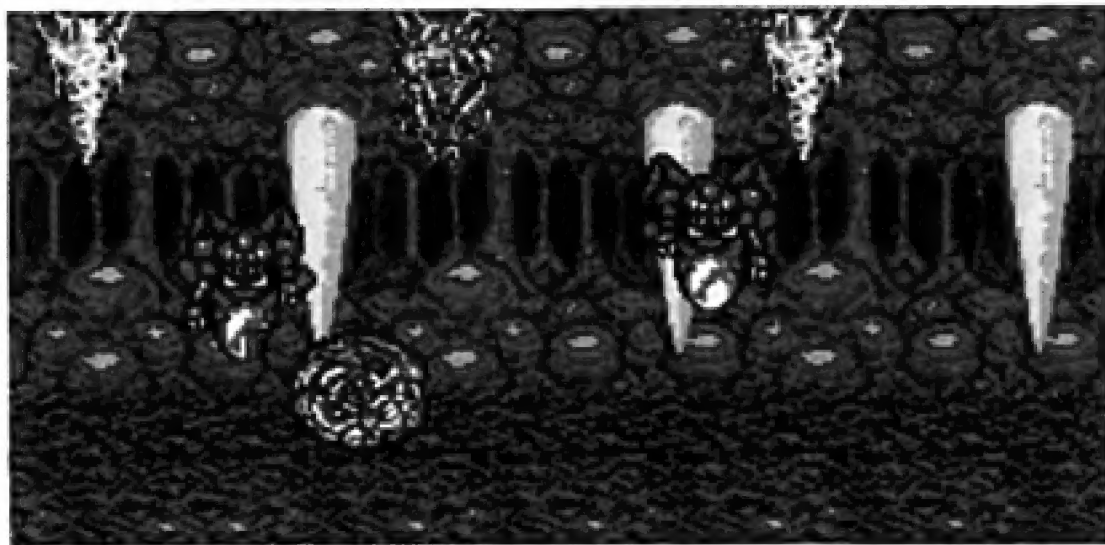
④



⑤ Scène 5

A mesure que vous pénétrez dans la base, la présence des extraterrestres est plus précise. Des substances étranges recouvrent les parois métalliques. Des cocons pendent du plafond. Est-il possible que des hommes soient toujours en vie dans un tel endroit?

⑤



⑥ Scène 6

Vous avez sauvé le plus d'humains possible et activé le code d'autodestruction de la base. Vous devez maintenant vous enfuir mais la voie est bloquée...

⑥



Scène 7

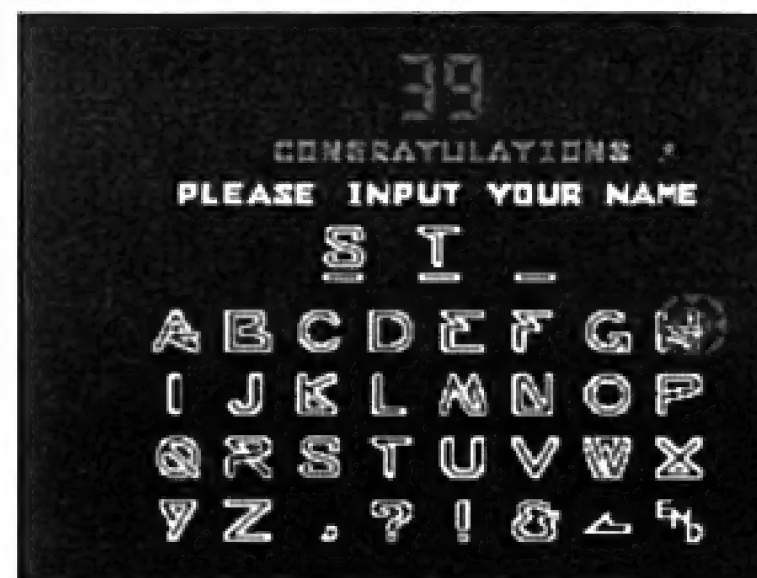
Vous atteignez la baie et pénétrez dans votre vaisseau mais des éléments coriaces vous attendent. Réussirez-vous à vous échapper?

Fin de la partie/suite

Si les ennemis vous tirent dessus quand vos boucliers sont baissés, vous perdez la partie. Un écran vous donnant la possibilité de continuer ou d'arrêter la partie apparaît. Appuyez sur la touche 1 du bloc de commande pour reprendre la partie au début du dernier niveau que vous avez perdu. Vous pouvez continuer une partie cinq fois.

Si vous souhaitez recommencer la partie au début, appuyez sur la touche 2. Une liste de scores élevés apparaît, suivie de l'écran Game Over (fin de la partie).

Si vous avez atteint un des cinq premiers scores, l'ordinateur vous demande d'entrer vos initiales. Utilisez la touche D du bloc de commande pour placer la mire de tir sur les lettres souhaitées et appuyez sur la touche 1 pour les entrer. Si vous vous êtes trompé, sélectionnez la flèche inverse sur la grille et appuyez sur la touche 1, puis entrez la lettre correcte.



Conseils de tireur d'élite

- Si un extraterrestre vous tire dessus, tirez d'abord sur les projectiles pour sauver vos boucliers.
- Les armes spéciales ne permettent pas d'anéantir un chef ennemi mais peuvent l'affaiblir.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

